INTRODUCTION

International Karate is a simulation of a Karate Tournament where two people can compete against each other, or one can play against the computer. Depending on your level of skill you will fly around the world to six different locations. You will also have to compete in a special bonus round.

OBJECTIVES

Each round consists of three bouts, each lasting 60 seconds. The first to win two bouts wins the round In the event of a draw there will be a re-match. After successfully completing each round you enter a special round where you must smash a stack of tiles with your head. Move as soon as the judge tells you. You will be penalised for moving too soon or slowly. For each tile smashed, you score 100 points.

Winning a round ensures that you fly on to the following location to meet your next opponent. Victory in all six rounds makes you the International Karate Champion, and secures you a place in the Hall of Fame.

In a two player game, the contestant with the highest total score is the International Karate Champion.

HINTS ON PLAY

QUICK MOVE CHANGES

It is possible to make a series of moves without pausing by selecting your first move then, once the first move is in progress, slecting your second move and holding the joystick in position until the second move has commenced. You may then select your third and subsequent moves in this manner to ensure quick successive moves.

BLOCKING MOVES

It is possible to block stomach and head attacks by your opponent by selecting the walk backwards move. If you are then attacked at close range your man will go into a block move for the duration of the attack. The only way to avoid shin kicks or foot sweeps is to jump out of the way or attack back.

JOYSTICK MOVEMENTS

Any normal joystick will suffice for a one player game, but two players will need either Amstrad joysticks, or can play with one joystick plus keys.

Each of the eight positions on the joystick gives a different move, and pressing the fire button gives another eight moves. However, some moves result in your man facing the other way in which case the positions will be mirrored from left to right.

SCORING

At all stages of the game you will be watched over by the wise old judge who will award you, depending on how successful a hit has been, either a half point or a full point. Points scored are shown on a system of circles, next to your main score, which light up to indicate a half or full point.

LOADING INSTRUCTIONS - DISK VERSION

Type: run"karate (enter)

MAIN MENU

Press 1 to select player one control
Press 2 to select player two control
Press 0 to play the game

PRESS TAB TO TURN OFF THE MUSIC.

GOOD LUCK!

FRANÇAIS

Pour rester maître du karaté, il vous faut lutter dansivers continents pour remporter le Tournoi International du Karaté.

COMMENT JOUER

INTERNATIONAL KARATE est une simulation qui se fonde le plus près possible sur un tournoi de karaté. Le jeu: un des joueurs tente de gagner des points en frappant son adversaire de diverses touches. Chaque partie dure un maximum de 30 secondes er durant cette période vous devez essayer d'obtenir un maximum de 2 points. En fonction du degré du succès de chaque touche l'arbitre confère un demi-point ou un point entier. Une fois que deux points ont été gagnés la partie est remportée.

Les points gagnés sont représentés par les cercles à côté de votre score, qui s'illuminent et vous montrent si vous avez gagné un demi-point ou un point entier. L'arbitre vous dira quand il faut commencer et vous arrêter er quels points vous avez gagnés.

Si vous remportez deux des trois partiès vous pouvez lutter dans le continent prochain contre l'adversaire suivant.

COMMENT CHARGER LA VERSION AMSTRAD/SCHNEIDER (DISK)

Introduire: run " ensuite faire ENTER
et deprimer PLAY sur l'enregistreur.

DEUTSCH

Als Karatemeister nehmen Sie in verschiedenen Erdteilen an dem Internationalen Karatewettkampf teil.

SPIELREGELN

KARATE INTERNATIONAL ist eine Simulation des Karatekampfes, der einem echten Wettkampf so ähnlich wie möglich ist. Das Spiel gilt für einen Spieler, der Punkte durch die verschiedenen Schläge erzielt, die er dem Gegner erteilt. Jede Rundert dauert höchstens 30 Sekunden. In dieser Zeit müssen Sie versuchen, höchstens 2 Punkte zu erzielen. Je nachdem, wie erfolgreich Ihre Schläge sind, erhalten Sie vom Schiedsrichter einen halben oder ganzen Punkt. Wenn sie 2 Punkte erhalten, haben Sie die Runde gewonnen.

Die erzielten Punkte erscheinen in einem Kreissystem neben Ihrer Punktezahl, das auffleuchtet und entweder einen halben Punkt oder einen ganzen Punkt darstellt. Der Schiedsrichter gibt das Zeichen für Anfang und Ende und sagt, wieviel Punkte Sie erzielt haben.

Wenn Sie in drei Runden das beste Ergebnis erzielt haben, können Sie auf dem nächsten Erdteil mit dem nächsten Gegner weiterkämpfen.

LADEN DES SCHNEIDER MODELLS (DISK)

run "Karate (enter)

ESPANOL

Tu objetivo, como maestro de karate, es participar en el Torneo Internacional de Karate en todos los continentes.

MODO DE EMPLEO

INTERNATIONAL KARATE es un juego que simula en la forma más parecida posible un torneo de karate. El jugador gana puntos segúin las diversas maneras en que golpea a su adversario. En cada asalto, que tiene una duración máxima de 30 segundos, debes tratar de conseguir 2 puntos como máximo. Dependiendo de lo acertado que ha sido un golpe, el juez te adjudicará, o medio punto, o punto entero. Si consigues dos puntos, has ganado ese asalto.

Los puntos conseguidos se representan por medio de una serie de circulos dispuestos al lado de tu tanteo, que se iluminan para indicar medio punto o un punto entero, según el caso. El juez te dirá cuándo empezar, cuándo parar y que punctuación has conseguido.
Si ganas 2 de los 3 asaltos, podrás dirigirte al siguiente contienente y enfrentarte a otro adversario.

CARGA: version AMSTRAD/SCHNEIDER (DISK)

Oprimir RUN"KARATE y
pulsar ENTER.

ENGLISH	Player 1 Keys	Player 2 Keys
1. Jump	E	f5
2. Front lunge punch	R	f6
3. Walk forward	F	f3
4. Chest kick	V	f enter
5. Foot sweep	C	f.
6. Crouch punch	X	fØ
7. Walk backwards	S	f1
8. Back lunge punch	W	f4
9. Flying kick	E + D	f5 + f2
10. Front somersault	R + D	f6 = f2
11. Front kick	F + D	f3 + f2
12. Front side kick	V + D	f enter + f2
13. Back crouch punch	C + D	f. + f2
14. Back side kick	X + D	fØ + f2
15. Roundhouse	S + D	f1 + f2
16. Back somersault	W + D	f4 + f2

FRANCAIS

1. Saut
2. Botte avant debout
3. Pas en avant
4. Coup de pied à la poitrine
5. Glissade du pied
6. Botte accroupie
7. Pas en arrière
8. Botte arrière debout
9. Coup de pied volant
10. Culbate avant
11. Coupe de pied avant
12. Coup de pied avant sur côté
13. Botte accroupie arrière
14. Coup de pied arrière sur côté
15. Pirouette
16. Culbute arrière

DEUTSCH

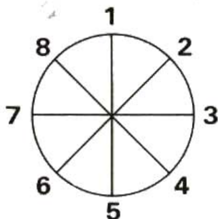
1. Springen
2. Sprungschlag nach vorn
3. Vorwärts gehen
4. Brusttritt
5. Fußschlag
6. Duckschlag
7. Ruckwärts gehen
8. Sprungschlag von hinten
9. Flugtritt
10. Überschlag nach vorn
11. Tritt von vorn
12. Seitentritt von vorn
13. Duckschlag von hinten
14. Seitentrittt von hinten
15. Rundhaus
16. Überschlag rückwärts

ESPANOL

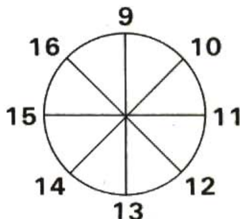
1. Salto
2. Golpe-arremetida hacia el frente
3. Avance
4. Patada de pecho
5. Giro hacia el frente
6. Golpe agachado
7. Retroceso
8. Golpe-arremetida hacia atrás
9. Patada voladora
10. Salto mortal hacia el frente
11. Patada de frente
12. Patada lateral de frente
13. Golpe agachado hacia atrás
14. Patada lateral hacia atrás
15. Patada de gancho
16. Salto mortal hacia atrás

CONTROLLING YOUR MAN STEUERN IHRES MANNES CONTROLE DU JOUEUR COMO CONTROLAR AL LUCHADOR

Joystick Control Joystick-Steuerung Commande manche à balai Mando por palanca



Without button pressed
Knopf gedrückt
Avec le bouton déprimé
Con boton oprimido



With button pressed
Knopf nicht gedrückt
Sans le bouton déprimé
Con boton oprimido

MOVE	FULL POINT HIT	HALF POINT HIT
FRONT LUNGE PUNCH	800	400
REVERSE LUNGE PUNCH	800	400
FRONT STOMACH PUNCH	800	400
REVERSE STOMACH PUNCH	800	400
FRONT SHIN KICK	200	100
REVERSE SHIN KICK	200	100
FLYING KICK	1000	500
ROUNDHOUSE KICK	1000	500
STOMACH KICK	200	100
FACE KICK	800	400
FOOTSWEEP KICK	400	200